

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu tujuan nasional Bangsa Indonesia di dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pencapaian tujuan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dilakukan melalui jalur pendidikan. Pendidikan melibatkan kegiatan belajar dan proses pembelajaran. Proses belajar-mengajar merupakan hal yang harus sangat diperhatikan di dalam penyelenggaraan pendidikan di suatu instansi pendidikan pada jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah pertama, pendidikan menengah atas, hingga di perguruan tinggi.

Pendidikan merupakan suatu hubungan yang terjadi antara pendidik (guru) dan peserta didik (siswa). Melalui pendidikan siswa dipersiapkan menjadi manusia yang cerdas dan berguna bagi nusa dan bangsa, serta diharapkan dapat mengembangkan potensinya untuk menjadi lebih baik. Dalam upaya menumbuhkan, memajukan, serta mencerdaskan kehidupan bangsa penyelenggaraan dan pelaksanaan proses pendidikan harus terus ditingkatkan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu dari penyelenggara pendidikan. Sekolah Menengah Kejuruan sebagai salah satu lembaga pendidikan kejuruan memiliki tugas untuk mempersiapkan peserta

didiknya untuk dapat bekerja pada bidang-bidang tertentu. Dalam proses pembelajarannya, SMK dilengkapi dengan ilmu pengetahuan secara teori dan membekali peserta didik melalui praktik sehingga dalam perkembangannya SMK dituntut harus mampu menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat berakselerasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu dari penyelenggara pendidikan. Sekolah Menengah Kejuruan sebagai pencetak tenaga kerja yang siap pakai harus membekali peserta didiknya dengan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kompetensi program keahlian mereka masing-masing.

Seiring dengan tujuan SMK dalam mewujudkan tujuan nasional, masih banyak masalah yang dihadapi, salah satunya adalah masalah efektifitas pendidikan. Masalah efektifitas pendidikan adalah masalah yang berkenaan dengan hubungan antara hasil pendidikan dengan tujuan atau sasaran pendidikan yang diharapkan. Meskipun demikian, telah diusahakan berbagai upaya dalam mengatasi masalah tersebut yang mencakup semua komponen pendidikan meliputi pembaharuan kurikulum, proses belajar mengajar, peningkatan kualitas guru, pengadaan buku pengajaran, sarana belajar, penyempurnaan sistem penilaian, dan usaha-usaha yang berkenaan dengan peningkatan kualitas pendidikan. Upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya dengan mengimplementasikan kurikulum.

Lulusan SMK yang berkualitas dapat diketahui melalui penguasaan kemampuan kerja (kompetensi), yang meliputi penguasaan ilmu pengetahuan,

sikap, dan keterampilan. Pada tahun pelajaran 2006/2007 Departemen Pendidikan Nasional melalui Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) meluncurkan kurikulum 2006 yang lebih dikenal dengan sebutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Namun dalam praktiknya, tujuan yang telah ditetapkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tidak selamanya dapat tercapai penuh seperti yang diharapkan.

Di dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), salah satu mata pelajaran yang diberikan di SMK Negeri 3 Pacitan kepada siswa, khususnya siswa Program Keahlian Busana Butik adalah pelajaran menggambar busana. Kompetensi pelajaran ini membahas semua materi dari Pengenalan alat dan bahan menggambar sampai teknik penyelesaian gambar. Materi tersebut didapatkan dari kelas X sampai kelas XII.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada guru tata busana di SMK negeri 3 Pacitan, peneliti mendapat informasi bahwa dalam pembelajaran guru masih menggunakan pendekatan konvensional yaitu pendekatan yang banyak menekankan penyampaian materi pembelajaran dengan metode ceramah, media yang digunakan yaitu contoh gambar desain oleh guru dan foto copy modul. Hal ini akan mengakibatkan proses pembelajaran menjadi pasif, jenuh dan membosankan sehingga banyak peserta didik yang berbicara sendiri, bahkan acuh terhadap materi yang diajarkan, sehingga materi pelajaran tidak dapat diterima dengan baik. Dalam hal penugasan terutama materi menggambar, sebagian besar siswa masih merasa kurang mampu menyelesaikan tugas dengan baik dikarenakan mereka merasa sulit dalam

menggambar. Hal ini terlihat dari menumpuknya tugas menggambar untuk beberapa minggu. Siswa kurang berminat dan kurang termotivasi mendesain busana secara detail, terlihat pada hasil desain yang belum sesuai dengan kriteria penilaian suatu karya desain busana dan cenderung hanya meniru media gambar dari guru serta warna yang digunakan masih monoton. Hal ini merupakan salah satu indikasi kurangnya kreativitas siswa. Siswa merasa tidak memiliki bakat, siswa tidak termotivasi untuk mengembangkan diri. Media yang digunakan guru juga kurang menarik sehingga tidak bisa membangkitkan minat siswa untuk menggambar dan berkreasi, akibatnya gambar desain yang dibuat oleh siswa kurang kreatif sehingga nilai hasil belajar siswa kurang maksimal terlihat dari sebagian besar nilai siswa belum mencapai KKM. Berdasarkan sumber (guru SMK Negeri 3 Pacitan) Kriteria Pencapaian Kompetensi yaitu 75. Dari jumlah siswa 24 yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 15 siswa, sedangkan yang 9 siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Menurut standar BNSP (Badan Nasional Standar Pendidikan) yang menentukan standar nilai 75 seluruh siswa belum mencapai tuntas, karena pembelajaran dikatakan tuntas apabila sekurang-kurangnya 75 % dari jumlah siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Banyak hal yang menyebabkan kondisi diatas terjadi, misalnya berasal dari diri pribadi siswa sendiri dan dari luar pribadi siswa sendiri yang kemudian dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa ketika proses belajar mengajar (PBM) sedang berlangsung. Kemampuan guru menguasai

materi pelajaran sangat berpengaruh terhadap kemampuannya dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa, adapun kemampuan dan pengetahuan guru tidak akan bisa ditransfer secara maksimal jika metode pelajaran yang digunakan pun kurang tepat.

Media yang hanya terbatas pada papan tulis dan metode ceramah juga mengakibatkan motivasi belajar siswa menjadi rendah. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru memerlukan suatu media pembelajaran yang dapat menunjang proses penyampaian informasi kepada siswa. Menurut Briggs melalui Raharjo, (1991: 35) berpendapat bahwa untuk mengkomunikasikan materi dalam proses belajar maka harus didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Pemanfaatan atau penggunaan media pembelajaran sebagai alat komunikasi untuk memotivasi belajar siswa, serta memperjelas informasi pengajaran dengan memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting dan memberikan variasi dalam mengajar agar kemauan siswa dalam menerima materi pelajaran dapat terserap dengan baik kedalam memori berfikir siswa.

Dalam hal peningkatan kreativitas mendesain busana, media gambar merupakan salah satu alternatif untuk memecahkan masalah tersebut. Media gambar termasuk dalam bentuk visual berupa gambar *representasi* seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda. Media gambar mempunyai keunggulan yang di antaranya sudah umum digunakan, mudah dimengerti, dapat dinikmati, mudah dan murah didapat atau dibuat, dan banyak memberikan penjelasan daripada menggunakan media verbal. Media gambar mampu memberikan detail dalam

bentuk gambar apa adanya, sehingga anak didik mampu untuk mengingatnya dengan lebih baik dibandingkan dengan metode verbal. Keindahan warna pada suatu benda pada umumnya menarik perhatian indera pandang. Selain itu media gambar juga bisa memecahkan masalah yang ada dalam media oral/verbal, yakni dalam hal keterbatasan daya ingat dalam bercerita atau menjelaskan sesuatu.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal apabila digunakan secara tepat, dalam arti sesuai dengan materi pelajaran yang mendukung. Penggunaan media gambar diharapkan dapat menimbulkan daya tarik, sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih senang belajar dan pada akhirnya akan memberikan hasil pembelajaran yang lebih baik. Keterlibatan siswa yang maksimal merupakan bagian dari motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian tanpa dilibatkan langsung dalam kegiatan, siswa tidak akan mampu menggambar dengan tepat, cepat dan kreatif.

Berdasarkan kondisi di atas upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan siswa dalam pembelajaran menggambar busana adalah dengan mengembangkan pelaksanaan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan kreativitas mendesain siswa, namun dibuat lebih menarik yaitu dengan menggunakan bantuan media gambar. Media gambar diharapkan dapat meningkatkan kreativitas mendesain busana dengan baik. Penggunaan media gambar untuk pembelajaran menggambar busana juga diharapkan dapat memberikan pengalaman kepada siswa, memperjelas dan

mempermudah konsep-konsep abstrak serta mempertinggi daya serap belajar sehingga diharapkan materi dapat dengan mudah diterima oleh siswa.

Oleh karena itu peneliti berkeinginan mengembangkan media gambar untuk mata pelajaran menggambar busana dengan harapan dapat meningkatkan kreativitas mendesain busana maka judul yang peneliti ajukan adalah pengembangan media gambar untuk meningkatkan kreativitas mendesain pada mata pelajaran menggambar busana siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Pacitan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemilihan media pembelajaran mendesain busana belum dapat menarik perhatian siswa sehingga belum mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam mendesain busana
2. Media yang digunakan guru kurang mendukung untuk kreativitas siswa dalam mendesain busana.
3. Kurangnya motivasi siswa untuk belajar sehingga siswa tidak bisa mengembangkan diri untuk berkreasi.
4. Pencapaian nilai KKM siswa pada mata diklat menggambar busana baru 70 %.
5. Belum terungkapnya seberapa besar nilai kreativitas siswa dalam mendesain busana.

C. Batasan Masalah

Permasalahan yang ditemukan di SMK Negeri 3 Pacitan sangat luas, sehingga pada penelitian ini akan dibatasi pada pengembangan media gambar berupa desain busana pesta malam dengan teknik pengembangan desain yaitu perubahan bentuk yang terdiri dari stilasi, distorsi, transformasi, dan deformasi dengan penyelesaian teknik kering. Pengembangan media gambar ini untuk meningkatkan kreativitas mendesain pada mata pelajaran menggambar busana karena media gambar ini memiliki keunggulan, diantaranya mempunyai gambar yang menarik seiring perkembangan mode busana, warnanya bervariasi sehingga dapat membangkitkan minat siswa untuk mendesain busana agar lebih kreatif.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan produk media gambar pada mata pelajaran menggambar busana ?
2. Bagaimana kelayakan produk media gambar pada mata pelajaran menggambar busana ?
3. Bagaimana peningkatan kreativitas mendesain busana pesta malam pada mata pelajaran menggambar busana siswa kelas XI melalui media gambar di SMK Negeri 3 Pacitan ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengembangkan produk media gambar pada mata pelajaran menggambar busana.
- b. Mengetahui kelayakan produk media gambar pada mata pelajaran menggambar.
- c. Mengetahui peningkatan kreativitas mendesain busana pesta malam pada mata pelajaran menggambar busana siswa kelas XI SMK Negeri 3 Pacitan dengan menggunakan media gambar yang sudah dikembangkan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi siswa
 - 1) Dapat meningkatkan wawasan dan pemahaman siswa dalam mengembangkan dan menemukan sumber-sumber belajar yang relevan dan konkrit yang dapat merangsang ide dalam pembelajaran dan latihan desain busana.
 - 2) Memberikan peluang kepada siswa untuk mengoptimalkan kemampuan dan kreativitasnya dalam memperoleh pengetahuan, informasi dan berlatih keterampilan dalam rangka pencapaian kompetensi yang diharapkan.

b. Bagi sekolah :

- 1) Mempersiapkan lulusan yang kreatif, dan selalu dapat memanfaatkan lingkungannya sendiri sebagai sumber belajar yang efektif.
- 2) Mempersiapkan lulusan berkompetensi sesuai yang dibutuhkan dunia industri.
- 3) Mengubah pola sikap pendidik dalam mengelola pembelajaran yang memposisikan dirinya bukan saja sebagai satu-satunya sumber belajar melainkan memposisikan diri sebagai fasilitator, dan mediator yang fleksibel sehingga kegiatan belajar yang dirancang akan menjadi lebih inovatif dan bermakna.